
HAL–A 4
FAMICOM FAMILY
ADVENTURES OF
LOLO
取扱説明書
任天堂
ファミリー コンピュータ 用カセット
HAL Laboratory, inc.

使用上の注意

●カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
●精密機械ですので、極端な温度条件の下での使用や保管、そして強いショックをあたえることは避けてください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
●シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油でふかないでください。
●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
●長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分~15分の小休止をしてください。

ADVENTURES OF LOLO

もくじ



●ゲ・ー・ム・ス・ト・ー・リ・ー●

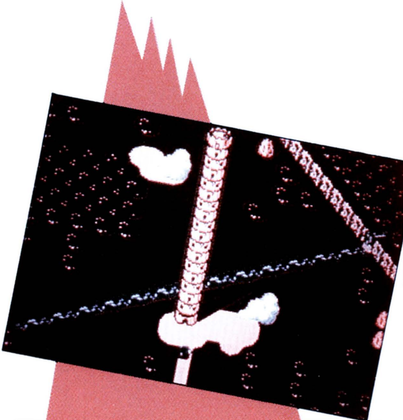
エッガー大王は不滅なのか？

懲りない奴とは、エッガー大王のことだ‼なんと、あの悪の化身、エッガー大王が４度目の挑戦をしてきたのだ。

魔獣軍団を率いるエッガー大王が、またしてもララを連れ去り、閉じ込めてしまった。そしてロロのもとに１枚の挑戦状が送られてきた。その挑戦状には次のように書かれていた。

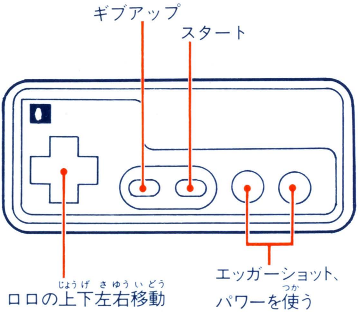
「ララは預かった。連れ戻したければ、エッガーランドの北のはずれ

にある魔獣の塔へ来い。今回はお前のために、50のラウンドを用意した。どれもお前の浅智恵では解けないものばかりだ。ララは、あきらめたほうが身のためだぞ。
我輩は永遠に不滅である」
挑戦状を読んだロロは、怒りを胸に旅の準備を始めた。ララを救うため、ロロの新しい冒険の旅が今始まる。



遊び方

コントローラーの使い方



コントローラーの使い方は左図のとおりです。なお、ある面で行きづまったり、途中で失敗に気づいた場合は、セレクトボタンを押してください。ロロはギブアップとなり、もう一度その面にチャレンジできます。尚、最後のロロの時にはゲームオーバーとなります。

●キーセレクト●

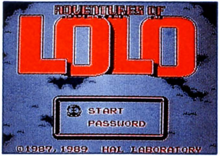


エッガーショットとパワーをAとBのどのボタンで使うか、キーセレクトで選ぶことができます。パスワード入力の画面で、**CSTM**と入力すると画面が変わります。まず、エッガーショット(SHOT)をどのボタンにするか✚ボタンの左右で選びます。次にパワー(POWER)に▶を合わせ、同じようにボタンを選び、スタートボタンで決定。

キーセレクトの例

A ボタンでショット、B ボタンでパワー	SHOT A:POWER B
A ボタンでショットとパワー、B ボタンは使わない	SHOT A:POWER A
A ボタンでショットとパワー、B ボタンでもパワー	SHOT A:POWER AB

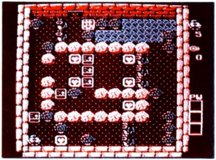
ゲームを始めよう



電源を入れると写真の画面になります。始めての時は✚ボタンでをSTARTに合わせて、スタートボタンを押します。2回目からはPASSWORDに合わせ、下の写真の画面でパスワードを入力すれば、前回終了した状態でゲームを再開することができます。



パスワードは▶を文字に合わせ、Aボタンで入力します。パスワードをまちがえると、ゲームが始まりませんので、正しく入力してください。まちがえたら、Bボタンで戻ることができます。パスワード入力は、電源を入れた時と、リセットを押した時だけです。



ゲームがスタートすると上の画面になります。ラウンドをクリアーするにはまず、画面に出ているハートフレーマーを全て取ります。すると右の画面のように宝箱の中から宝石が現れます。



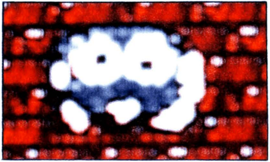
宝石を取ると、右の画面のように出入口が開き、次のラウンドへ進めます。

各ラウンドには個性豊かなモンスターが攻撃してきたり、行く手を邪魔したりします。



このゲームには、50のラウンドがあります。魔獣の塔の中は、1階ごとに5つのラウンドがあります。5つ目のラウンドをクリアーすると、階段が現れ、上の階に行くことができます。

ゲームオーバー＆コンティニュー



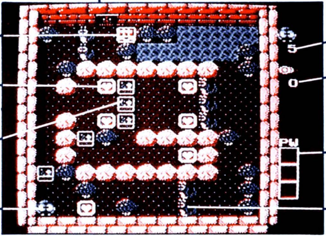
次のような時はミスとなりロロが一人死んでしまい、画面右上のロロの残り数が減っていきます。ロロが一人もいなくなってしまうとゲームオーバーです。

1.スカル、アルマにつかまった場合
2.呪いの視線やゴルの炎を受けた場合
3.水や溶岩におぼれた場合
4.セレクトキーを押してギブアップした場合



ゲームオーバーになるとパスワードが出ますのでメモしてください。続けてゲームをする時はスタートボタンを押してください。画面が変わりがCONTINUEを指しますのでもう一度スタートボタンでゲームオーバーになった面から始められます。

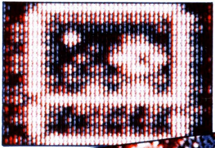
画面の表示

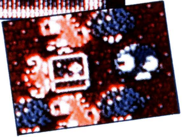


出入口
宝箱
ハートフレーマー
エメラルドフレーマー
主人公ロロ
ロロの残り数
エッガーショットの使える数
パワーの表示
モンスター

エッガーランドの環境

エッガーランドのナゾを解き明かすために、エッガーランドの環境を紹介しましょう。これらの物は、ある時はあなたの味方になり、またある時はあなたの邪魔をします。よく特徴を理解しておきましょう。





① エメラルドフレーマー

緑の色のエメラルドフレーマーは押して動かすことができます。ただし、引くことはできません。画面のようにモンスターの魔力（メドーサの呪いやゴルの火）を防ぐ力を持っています。

❷ ハートフレーマー

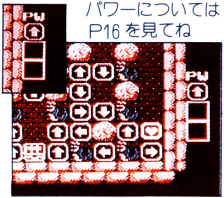
ハートのマークのブロックがハートフレーマーです。画面上のハートフレーマーを全部取ると宝箱が開きます。ハートフレーマーはエメラルドフレーマー同様モンスターの魔力を防ぎます。ただし動かすことはできません。

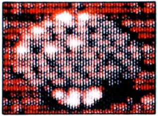
ハートフレーマーの中にはインフォニットパワーが隠されているものがあり、これを取るとエッガーショットが2発使えるようになり、画面に表示されます。また、PWが表示されている面では、ハートフレーマーが光り出します。光ったフレーマーを取るとパワーが使えるようになります。



エッガーショットはP15を見てね

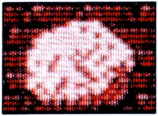
パワーについてはP16を見てね





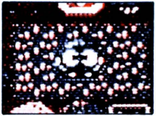
③ 木

ロロや動くモンスターは木を通過することはできません。エッガーショットも通過しません。ただし呪いや、ゴルの炎は木を通過します。



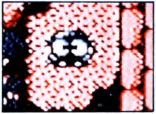
④ 岩

ロロもモンスターも岩を通過することができません。エッガーショット、呪いや、ゴルの炎も岩を通過することができません。



⑤ 花畑

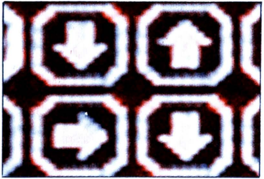
ロロは花畑に入ることができますが、モンスターは入ることができません。ただし、呪いや、ゴルの炎はようしゃなくおそってきます。



⑥ 砂漠

砂漠に入るとロロは歩く早さが半分のスピードになります。

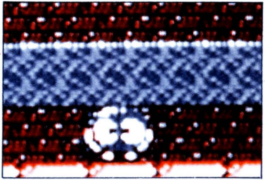
7 一方通行



ゲーム画面には所々に一方通行のマークが出てくることがあります。ロロは矢印の逆方向からその上を通過することはできません。横方向からの侵入は可能です。

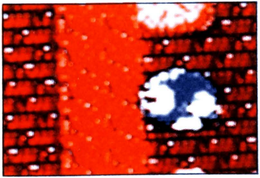
モンスターは一方通行のマークの上を自由に通過することができます。

8 川・池・海



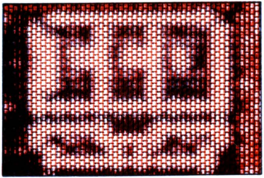
エッガーランドには水のある所が出てきます。水のある所はロロもモンスターもそのままでは渡ることができません。橋、玉子、などのアイテムを使えば渡ることができます。渡る方法をいろいろ試してください。

⑨ 溶岩の川



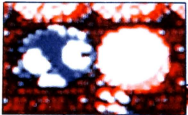
溶岩の川は真赤な溶岩であふれています。ここでは流れもなく玉子を浮かべることができません。橋のパワーで渡れますが、熱のために素早く渡らないと橋は燃えつきてしまいます。

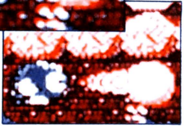
⑩ 宝箱



ハートフレーマーを全部取ると、宝箱が開き、宝石が出ます。宝石を取るとモンスターが消え、出入口が開きます。ロロは宝箱の上を通過できますが、モンスターは通過できません。ただし、呪いやゴルの炎は通過してきます。

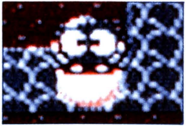
エッガーショットを使いこなそう



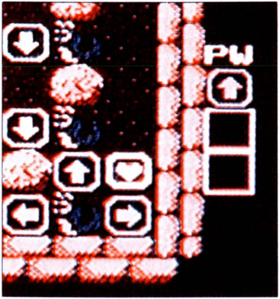


モンスターにエッガーショットを撃つとエッガー（玉子）になります。エッガーは押して動かすことができますが一定の時間でモンスターにもどります。エッガーにさらにエッガーショットを当てれば、エッガーは画面の外に飛んでしまい、しばらくはもどってきません。一定の時間が過ぎると**最初にモンスターのいた位置に復活**してモンスターにもどります。（P.23も見てネ!!）

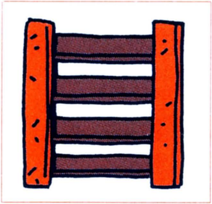
エッガーを押して水に浮かべることができます。ロロは浮かべたエッガーに乗ることができ、川などを渡ることができます。エッガーショットにはこの他にも使い道がありますので、いろいろ試してください。



パワーが表示されたら？



画面右下のパワー表示部分にパワーのマークが出ていたら、マークの示すパワーを使うことができます。ただし、パワーが使えるようになるのは、いくつかハートフレーマーを取った後に、光ったハートフレーマーを取ってからです。何個のハートフレーマーを取ると光り出すかは、各ラウンドによって異なります。



橋のマークが現れたら、水や溶岸の上に橋をかけることができます。水に向かってAボタンを押すと、橋がかかります。



一方通行のマークが現れたら、矢印の向きを変えることができます。矢印に向かってAボタンを押すと、向きが変わります。

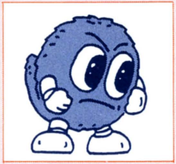


ハンマーのマークが現れたら、邪魔な岩をたたき壊すことができます。岩に向かってAボタンを押すと、岩が壊れます。

キャラクター大紹介

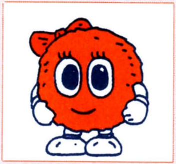
このゲームに登場するキャラクターを紹介しましょう。エッガー大王が率いる魔獣軍団のモンスターたちは、それぞれ特徴のある動きをし、いろいろな攻撃をしてきます。環境と同じように、キャラクターの特徴をよく理解しておくことが、ゲームクリアーへの第一歩です。

ロロ



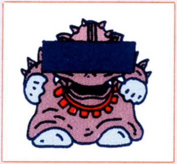
エッガー大王の挑戦を受けたこのゲームの主人公。ロロには、力もスピードもない。しかし、知恵と勇気がある。そして何度でもチャレンジするねばり強さがある。

ララ



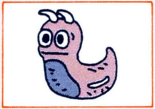
このゲームのヒロインで、ロロの最愛の人。エッガー大王の卑劣な手段により、またしてもエッガーランドに閉じ込められてしまう。ロロが救い出してくれるのを待っている。

エッガー大王



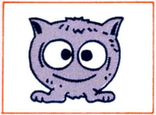
かって、世界征服の夢をロロに阻止された暗黒の大魔王。その後、何度もロロに挑戦を続け、そのたびに破れている。魔獣軍団を率い、今度が4度目の挑戦になる。

スネーキー



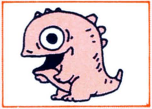
いつもキョロキョロと左右を見まわしている可愛らしいモンスター。何の危害も加えようとしない、エッガーショットで玉子になるだけ。

リーパー



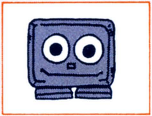
ひょうきんモンスター。ピョンピョンはね回っているが、体当りすると眠ってしまう。眠るとエッガーショットが効かないから注意しよう。

ゴル



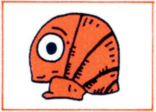
いつもは眠っているがハートフレーマーを全て取ると突然目を覚ます。自分の前を横切る者に対して炎を吐きかけてくる。

ロッキー



普段はロロの半分のスピードで動き回っている。ロロが自分の真正面または真うしろにくると突然、ダッシュしてロロを追いつめる。

アルマ



いつもエッガーランドを動き回っている。ロロが横にくると身体を丸くして転がってくる。何かにぶつかるまでは止まらない。

スカル



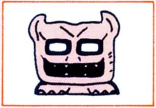
普段は眠っているがハートフレーマーを全て取ると突然目を覚まし、目を光らせながらロロを追いかけてくる。

メドーサ



自分の前後左右にいる者に対して、恐しい呪いの視線を放つ。この視線を受けると身動きできなくなり死んでしまう。

ドンメドーサ

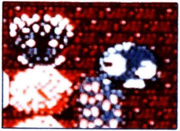


モンスターたちのボス。メドーサと同じく呪いの視線を放つ。そのうえ一定の範囲を動き回る手強いモンスター。

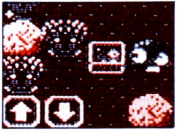
㊙情報(じょうほう)　ゲームクリアーのために

ゲームに行(い)き詰(づ)まったときのために、いくつかワザを紹介(しょうかい)しましょう。基本的(きほんてき)なワザから、ちょっと高度(こうど)なワザまで、ゲームクリアーに必要(ひつよう)な情報(じょうほう)です。どうしても自分(じぶん)の力(ちから)でクリアーしたい人(ひと)は、ここから先(さき)は読(よ)まないで、いますぐゲームを始(はじ)めましょう。

●半ブロックずらし●



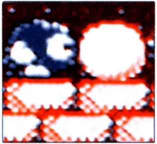
▲メドーサの右(みぎ)に半(はん)ブロック侵入(しんにゅう)しても目(め)を開(ひら)くだけです



▲一(ひと)つのエメラルドフレーマーで二人(ふたり)のメドーサを防(ふせ)げます

●エッガーショット基本編●

①移動する



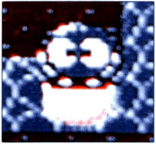
モンスターを玉子にして移動する。通路を開けたり、メドーサの前に置いて、攻撃を防いだりする。

②飛ばす



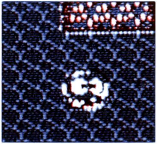
玉子にしたモンスターを吹き飛ばし、通路を開けたり、モンスターが復活する前に宝石を取る。

③渡る



玉子にしたモンスターを水路に落とし、玉子が沈んでしまう前にその上を通り、向こう岸に渡る。

④流れに乗る

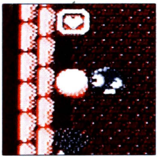


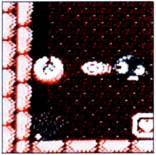
流れのある水に玉子を浮かべ、その上に乗る。流れのある場所をうまく見つけるのがコツ。

●エッガーショット・ハイテク編●

①節約する

どうしてもエッガーショットの数が足りないときには、このワザが必要になる。

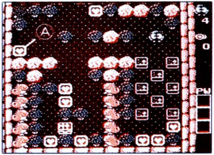




メドーサの前に玉子を置いて、ハートフレーマーを取ったらすぐに飛ばす

②ホールを使う

ロロが入って行けない所にハートフレーマーがあれば、ホールが隠されているかどうか確かめよう。



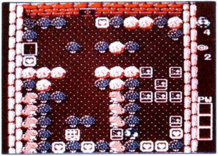
Ⓐのハートを取りに行けない



Ⓑのモンスターを玉子にして吹き飛ばす



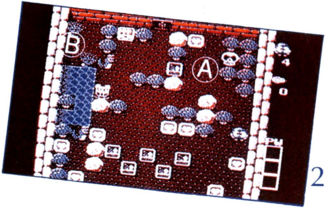
Ⓑのいた位置にエメラルドフレーマーを置く



メドーサの前にモンスターが復活してくる

連続ホール

　ホールは、1つのラウンドに1回だけとは限りません。右のラウンドでは、モンスターは1回目Ⓐへ行き、2回目にⒷへ行きます。

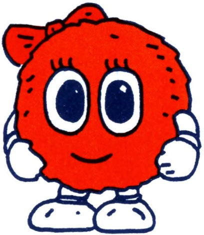


パスワードメモ

AREA \ ROOM	ROOM1	ROOM2	ROOM3	ROOM3	ROOM5
FLOOR1					
FLOOR2					
FLOOR3					
FLOOR4					
FLOOR5					

ROOM / AREA	ROOM1	ROOM2	ROOM3	ROOM4	ROOM5
FLOOR6					
FLOOR7					
FLOOR8					
FLOOR9					
?					

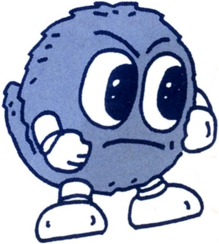
このたびはＨＡＬ研究所の「アドベンチャーズ　オブ　ロロ」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。なお、ゲーム内容等の電話でのお問い合わせには、お答えできませんので、返信用封筒を同封のうえ封書でお問い合わせください。



とにかくいろいろやってみよう

どの面も必ずクリアーできますので、とにかく試行錯誤をくり返すことです。意外な所に解決の糸口を見つけるのもこのゲームの楽しさです。

ADVENTURES OF LOLO





株式会社HAL研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F